VAPENTABELL

	Skade-TN	Avstånd i meter		
		Nära	Medel	Långt
LÄTT LASERPISTOL	3T+1	3-4	5-8	9-12
SPORTPISTOL	3T+1	3-10	11-30	31-120
LASERPISTOL	4T	3-10	11-30	31-120
TUNG LASERPISTOL	5T	3-7	8-25	26-50
JAKTGEVÄR	4T	3-30	31-100	101-300
LASERGEVÄR	5T	3-30	31-100	101-300
LASERKARBIN	5T	3-25	26-60	61-250
LASERSPRUTA	6T	3-50	51-120	121-300
LÄTT LASERAKAN	7T	3-60	61-150	151-400
MEDELTUNG LASER	8T	3-75	76-200	201-500

Antika vapen

ARMBORST	2T+2	3-10	11-30	31-51
LÅNGBÅGE	2T+2	3-10	11-30	31-100
SVARTKRUTSPISTOL	2T+2	3-4	5-8	9-12
MUSKÖT	3T	3-10	11-30	31-100
MAUSERGEVÄR	3T+1	3-30	31-100	101-300
KULSPRUTEPISTOL	4T	3-10	11-50	51-100
BÅGSLUNGA	4T	3-10	11-30	31-50

Granater

GRANAT	5T	3-7	8-20	21-40
(träff)		3-4	5-6	7-10
(skada)		4T	3T	2T
TERMAL DETONATOR	10T	3-4	5-7	8-12
(träff)		3-8	9-12	13-20
(skada)		8T	5T	2T

Närstridsvapen

	Skada	Svårighetsgrad
NÄVAR	STY	3-5
KLUBBA	STY+1T	3-5
GADERFFI	STY+1T	3-5
SPJUT	STY+1T+1	6-10
VIBROYXA	STY+2T	11-15
VIBROSVÄRD	STY+1T+2	11-15
LASERSVÄRD	5T*	16-20

SKADETABELL

	Strid	Rymdstrid
SK<MS	BEDÖVAD	LÄTTA SKADOR (–1T sköldar el. joniserat)
SK≥MS	SÅRAD	MEDELSVÅRA SKADOR
SK≥2xMS	UTSLAGEN	SVÅRA SKADOR
SK≥3xMS	DÖDLIGT SÅRAD	FÖRSTÖRT

SK=Skadekast MS=Målets STY-kast

GRANATMISSTABELL

TÄRNINGSKAST

Slå 3T för att bestämma avståndet från målet (i meter).

TN-MODIFIKATIONER

SPRINGANDE PERSON	–1T
KRYPANDE PERSON	–1T
SKADAD PERSON	–1T
MER ÄN EN HANDLING	–1T*
ANVÄNDA REAKTIONS-FÄRDIGHET	–1T**
STÄLLA IN FÖR BEDÖVNING	–1T
DRA ETT VAPEN	–1T

* För varje handling utöver den första.
** Tillägg för varje gång någon används.
Ingen av dessa modifikationer påverkar STY-kastet när man slår för skador.

SKYDDSTABELL

Typ av skydd	TN
STORMTRUPPSRUSTNING	1T
SKYDDSHJÄLM	+1
SKYDDSVÄST	+1
PRISJÄGARRUSTNING	1T

Skydds-TN läggs till bärarens STY när man slår för skada, och dras ifrån bärarens SMI-färdigheter vid alla andra tillfällen.

®, TM & © 1988
Lucasfilm Ltd. (LFL)
All Rights Reserved.
Trademarks of LFL used
by TAMB Äventyrsspel HB
under authorization.

LÄKNING AV SKADOR

SVÅRIGHETSGRADER FÖR MEDPACK

SÅRAD	6-10
UTSLAGEN	11-15
DÖDLIGT SÅRAD	16-20

REJUVBAD

SÅRAD	2T TIMMAR
UTSLAGEN	2T DAGAR
DÖDLIGT SÅRAD	2T VECKOR

NATURLIG LÄKNING

SÅRAD

2-6	UTSLAGEN
7-11	INGEN FÖRÄNDRING
12+	LÄKT

UTSLAGEN

2-8	DÖD
9-13	INGEN FÖRÄNDRING
14+	SÅRAD

SVÅRIGHETSGRADER FÖR KRAFTEN

Avstånd
Användaren och målet är:

I FYSISK KONTAKT	–
INOM SYNHÅLL	+2
EJ INOM SYNHÅLL, 1-100 M BORT	+5
0,1-10 KM BORT	+7
10-1000 KM BORT	+10
SAMMA PLANET MEN MER ÄN 1000 KM BORT	+15
SAMMA SOLSYSTEM MEN INTE SAMMA PLANET	+20*
EJ SAMMA SOLSYSTEM	+30*

Förhållande
Användaren och målet är:

NÄRA SLÄKTINGAR (gifta, syskon, förälder, barn, etc,)	–
NÄRA VÄNNER	+2
VÄNNER	+5
NÄRMARE BEKANTA	+7
BEKANTA	+10
HAR TRÄFFATS NÅGON GÅNG	+12
KÄNNER TILL VARANDRA	+15
FULLSTÄNDIGA FRÄMLINGAR	+20
FULLSTÄNDIGA FRÄMLINGAR OCH AV OLIKA RAS	+30

* Gäller endast Fjärrskådning; de övriga förmågorna kan inte användas på de här avstånden.

RESTIDER I KÄNDA SOLSYSTEM

	YAVIN	TATOOINE	ENDOR	DANTOOINE	DAGOBAH	CORELLIAN	BESPIN
ALDERAN	12	7	18	13	30	6	8
BESPIN	22	16	32	22	27	6	
CORELLIAN	14	4	17	12	31		
DAGOBAH	30	28	25	32			
DANTOOINE	10	20	21				
ENDOR	31	24					
TATOOINE	22						

Siffran anger normal reslängd i dagar.

ASTROGATIONSTABELL

Typ av sträcka	Antal dagar
HUVUDSAKLIG HANDELSRUTT	3
OFTA ANVÄND RUTT	7
INTE SÅ OFTA ANVÄND RUTT	14
SÄLLAN ANVÄND RUTT	21
HAR INTE ANVÄNTS PÅ MER ÄN 3 ÅR	30
HAR ALDRIG ANVÄNTS	30+

Tidsmodifikationer

GENOM GASMOLN	+1-14 dagar
GENOM STJÄRNHOP ELLER ASTEROIDBÄLTE	+1-14 dagar
SKEPPETS HYPERRYMDFAKTOR	x faktorn

Svårighetsgrader

STANDARDRESA	11-15
INGEN NAVDATOR	21-30
SNABBHOPP	+10
LÄTTA SKADOR	+2
MEDELSVÅRA SKADOR	+5
VARJE EXTRA DAG	–1
VARJE INSPARAD DAG	+1

ASTROGATIONS MISSÖDEN

Slå 2T	
2-3	NÖDSTOPP OCH HYPERMOTORSKADA
4	STRÅLNINGSFLUKTUATIONER
5-6	NÖDSTOPP PÅ HYPERMOTORER
7	KURSAVVIKELSE
8	MYNOCKER
9-10	TILLBUD
11-12	KOLLISION, SKEPPET SVÅRT SKADAT

Se avsnitt B5.5.4 för ytterligare förklaringar.

KOSTNADSTABELL

Föremål	Pris
VAPEN OCH RUSTNINGAR	
LÄTT LASERPISTOL	300
SPORTPISTOL	300
LASERPISTOL	500
TUNG LASERPISTOL	750
JAKTGEVÄR	500
LASERGEVÄR	1.000
LASERKARBIN	900
LASERSPRUTA	2.000
LÄTT LASERAKAN	3.000
MEDELTUNG LASERAKAN	5.000
VIBROSVÄRD	250
VIBROYXA	500
SKYDDSVÄST	300
SKYDDSHJÄLM	300
PRISJÄGARRUSTNING	2.500
TERMALDETONATOR	2.000
GRANAT	200
ROBOTAR	
R2-ENHET	1.000
3PO-ENHET	2.000
DIVERSE	
KOMLÄNK	100
MAKROKIKARE	100
FICKDATOR	100
FÄLTRANSON, 1 VECKA, KONC.	200
BÄRBAR FUSIONSGENERATOR	500
AUTOKÖK	500
MEDPACK	100
FORDON	
LÄTT FRAKTSKEPP, STANDARD	100.000
BEGAGNAT	25.000
LANDFRÄSARE	10.000
BEGAGNAD	2.000
FRÄSARCYKEL	5.000
BEGAGNAD	1.000
RESKOSTNADER	
LYXKRYSSNING	1.000
ANDRA KLASS	500
TREDJE KLASS	100
CHARTRAT SKEPP	10.000
MULTIPLICERA KOSTNADEN MED	
MYCKET OFTA ANVÄND RUTT	x 1
OFTA ANVÄND RUTT	x 2
SÄLLAN ANVÄND RUTT	x 3
MYCKET SÄLLAN ANVÄND RUTT	x 5
"DU VILL ÅKA *VART?*" Endast chartrat skepp	

SVÅRIGHETSGRADER

ALLMÄNNA HANDLINGAR	*SG*
MYCKET ENKELT	3-5
LÄTT	6-10
NORMALT	11-15
SVÅRT	16-20
MYCKET SVÅRT	21-30

STRID	*SG*
ALLDELES INTILL	3-5
KORT HÅLL	6-10
MEDELLÅNGT HÅLL	11-15
LÅNGT HÅLL	16-20

BILDNING	*SG*
VARENDA IDIOT VET	3-5
ALLMÄN KUNSKAP	6-10
INTE NÅGON HEMLIGHET	11-15
SPECIALISERADE KUNSKAPER	16-20
EXPERTKUNSKAPER	21-30

KUNSKAPSNIVÅ	*SG*
RÄTT OKUNNIG	3-5
NORMALA KUNSKAPER	6-10
GODA KUNSKAPER	11-15
SPECIALKUNSKAPER	16-20
EXPERTKUNSKAPER	21-30

MEDPACKANVÄNDNING	*SG*
SÅRAD	6-10
UTSLAGEN	11-15
DÖDLIGT SÅRAD	16-20

FALL- OCH KOLLISIONS TABELL

FALLAVSTÅND *	KOLLISIONS-HASTIGHET **	SKADE-TN
3-6	5-10	3T
7-12	11-20	4T
13-18	21-50	5T
19-30	51-100	6T
31-50	101-200	8T
51+	201+	10T

*** Avstånd i meter**
**** Hastighet km/h.**

Gör så här: Bestäm fallhöjden alternativt kollisionshastigheten. Se efter vilken Skade-TN som står på samma rad i den högra kolumnen. Slå det antalet tärningar. Glöm inte att slå STY-tärningarna. Jämför med Skadetabellen för att ta reda på hur stor skadan blir.

RYMDSKEPPSSKADOR

TÄRNINGSSLAG	*SYSTEM*
1	JONMOTORER
2	NAVDATOR
3	HYPERMOTORER
4	VAPENSYSTEM
5	ENERGISKÖLDAR
6	STYRSYSTEM

RESULTAT

Jonmotorer: Skeppet kan inte förflytta sig i normalrymden; inga hastighets- eller manöverslag kan göras.

Navdatorn: När ett skepp hoppar in i hyperrymden ökar svårighetsgraden för en normal resa från 15 till 30.

Hypermotorer: Skeppet kan inte hoppa in i hyperrymden innan motorerna är reparerade.

Vapensystem: Ett vapensystem (SLs val) fungerar inte längre.

Energisköldar: Sköldarna fungerar inte. Inga sköldkast får göras.

Styrsystem: Skeppet förlorar en stor del av manöverförmågan. Undanmanövrer kan fortfarande göras men manöverförmåge-TN går ner till 0 (piloten använder enbart sin pilot-TN när han gör undanmanövern).

ALTERNATIVA MODIFIKATIONER FÖR SKJUTVAPEN

MÅLET LIGGER	+2
TERRÄNG	
LÄTT SKYDD	+1
MEDELKYDD	+2
KRAFTIGT SKYDD	+5
ÖPPNING NÄRA SKYTTEN	+1
DÖRR (eller liknande)	+2
FÖNSTER (eller liknande)	+3
SKOTTGLUGG (eller liknande)	+4
MÅLETS STORLEK (endast personlig strid)	
MINDRE ÄN 1 CM	+15
1-10 CM	+10
10-100 CM	+5
1-3 M	–
3-10 M	–3
10-100 M	–5
STÖRRE ÄN 100 M	–10

ALTERNATIVA MODIFIKATIONER FÖR GRANATER

	Svårighetsgrad
ÖPPNINGAR	
SLÄNGA GENOM DÖRR EN BIT IFRÅN KASTAREN	+2
SLÄNGA GENOM FÖNSTER ELLER SKOTTGLUGG EN BIT IFRÅN KASTAREN	+5
TERRÄNG	
MÅLET NÄRA EN VÄGG	–2
MÅLET BEFINNER SIG I SKYDD	+2
MÅLET EJ INOM SYNHÅLL	+5
GRAVITATION	
KASTAREN UTAN KUNSKAP OM LOKAL GRAVITATION	+2
KAST I VARIABELT GRAVITATIONSFÄLT	+5
KAST FRÅN ROTERANDE FÖREMÅL	+10

ALTERNATIVA GRANAT SKADEMODIFIKATIONER

MÅLET PÅ ANDRA SIDAN OM:	
DÖRR ELLER FÖNSTER	–1T
SKOTTGLUGG	–2T
EXPLOSION I SLUTET UTRYMME	+1T
EXPLOSION I VAKUUM	–1T

FÖRFLYTTNINGS MODIFIKATIONER

Här finns modifikationer för rollpersonens förflyttning på grund av yttre omständigheter. Genomför multiplikationer före subtraktioner. *Exempel: En person ska igenom en stängd dörr i variabel gravitation. Hans förflyttning blir 0,7x5–1=2,5 m.*

TERRÄNG	
LÄTTA HINDER (t ex ojämn, fast mark)	x 0,7
MEDELSVÅRA HINDER (t ex snår)	x 0,5
SVÅRFRAMKOMLIG (t ex gyttja)	x 0,3
DÖRR	–1 m
FÖNSTER	–2 m
SKOTTGLUGG	OFRAMKOMLIGT
GRAVITATION	
KRAFTIG GRAVITATION	x 0,5
MYCKET LÄTT GRAVITATION	x 2
VARIABEL GRAVITATION	x 0,7